

# Image schemas in film

Over de lichamelijke verankering van de verbeelding van abstracte begrippen

87

Maarten Coëgnarts & Peter Kravanja

Volgens de pleitbezorgers van de conceptuele metafoorthorie (CMT) zijn metaforen onlosmakelijk verbonden met ons denken. Meer bepaald postuleren ze de (volgens hun tegenhangers nogal controversiële) stelling dat kennis over abstracte zaken enkel mogelijk is door de metaforische koppeling ervan aan concrete ervaring.

Centraal binnen deze theorie staat de metafoor MIND IS BODY (Lakoff en Johnson 1999). Het denken, aldus Lakoff en Johnson, is fundamenteel belichaamd. In tegenstelling tot het filosofische standpunt van bijvoorbeeld Descartes is er geen ontologisch onderscheid tussen geest en lichaam. Conceptuele structuren worden bepaald door het lichaam. Mensen maken gebruik van lichamelijke ervaringen om het denken over abstracte fenomenen metaforisch te structureren. Zo spreken we bijvoorbeeld over TIJD in termen van RUIMTE ('De deadline ligt voor ons', 'De tijd vliegt voorbij', 'We naderen het einde van het jaar') of begrijpen we EMOTIES in termen van KRACHTEN ('Ze vocht tegen haar tranen', 'Hij onderdrukte zijn angst'). Om deze claim van een 'embodied mind' verder te bekrachtigen, verwijzen zowel Johnson (1987) als Lakoff (1987) naar zogenaamde *image schemas*. (1) Als terugkerende patronen van onze sensomotorische ervaringen (denk bijvoorbeeld aan IN-UIT, VOOR-ACHTER en DEEL-GEHEEL) spelen deze schema's een cruciale rol in het beantwoorden van de vraag hoe abstract, filosofisch denken mogelijk is. De conceptuele metafoorthorie kampt echter met het volgende probleem: het bestaan van dergelijke schema's berust nagenoeg uitsluitend op verbale manifestaties, een kritiek die ook wordt gedeeld door Forceville (2011). Om de geldigheid te onderzoeken van de claim dat mensen *image schemas* gebruiken om de wereld rondom hen inzichtelijk te maken, is het daarom van essentieel belang dat ook non-verbale modaliteiten in rekenschap worden gebracht. In dit artikel trachten we hiertoe een bijdrage te leveren door de significante rol van het lichaam te waarderen in film. We starten onze uiteenzetting met de vraag: wat zijn nu juist *image schemas*? Vervolgens tonen we aan de hand van een analyse van concrete filmbeelden aan hoe filmmakers en hun entourage gebruik maken van deze schema's om abstracte betekenis over te brengen naar de kijker. We eindigen met enkele beschouwingen omtrent de rol van *image schemas* in de esthetische ervaring van de kijker.

## Image schemas: een introductie

Hoewel de term 'image schema' zelf niet nieuw is en voortborduurt op de ideeën van onder meer Immanuel Kant (1724-1804) en Maurice Merleau-Ponty (1908-1961), dook hij voor het eerst gelijktijdig op in *The Body in the Mind* (1987) van Mark Johnson en *Women, Fire, and Dangerous Things* (1987) van George Lakoff. (2) In dit eerste boek omschrijft Johnson (1987: xiv, xvi) het *image schema* als volgt:

*An image schema is a recurring dynamic pattern of our perceptual interactions and motor programs that gives coherence and structure to our experience. [...] Experience is to be understood in a very rich, broad sense as including basic perceptual, motor-program, emotional, historical, social and linguistic dimensions.*

Laten we dit even illustreren aan de hand van een schema dat Johnson (1993: 166) als fundamenteel beschouwt voor ons denken, namelijk het *source-path-goal schema* of kortweg SPG. Wanneer we zwemmen, lopen, wandelen of meer algemeen bewegen, dan voltrekt er zich een bepaalde structuur of patroon. Een persoon beweegt zich namelijk vanuit een initiële toestand A (*source*) via een weg C (*path*) naar een eindbestemming B (*goal*). Welnu, dit schema is wat Johnson noemt een *image schema*. Dit schema is abstract, want algemeen en toepasbaar op een brede waaier aan ervaringen. Maar daarnaast is het ook concreet, want gefundeerd in onze dagelijkse lichamelijke interacties met de wereld. In zijn lezing van Lakoff en Johnson vat Hampe (2005: 1) de belangrijkste eigenschappen van een *image schema* als volgt samen:

- *Image schemas* zijn *rechtstreekse*, *betekenisvolle* en *preconceptuele* structuren die gegrond zijn in onze lichamelijke bewegingen doorheen de ruimte, in onze perceptuele interacties en in onze fysieke handelingen met de dingen.
- Als zeer *schematische* gestalten vatten ze de structurele *contouren* samen van onze sensomotorische ervaringen. Deze abstracte en algemene eigenschap maakt dat *image schemas* nooit alleen maar louter lichamen zijn. Er is steeds ook een mentaal aspect aan verbonden.
- Als *terugkerende* en *analoge* patronen gaan ze *vooraf* aan elk niveau van bewuste en theoretische kennisvorming. (3) Ze komen automatisch en prereflectief tot stand in onze alledaagse lichamelijke interactie met de wereld.
- Als gestalten zijn ze *intern gestructureerd* (namelijk opgebouwd uit een klein aantal componenten of delen) en zeer *flexibel*. Deze flexibiliteit maakt dat een en hetzelfde schema zich kan manifesteren in verschillende domeinen. Zo heeft bijvoorbeeld een deel van het lichaam objectief gezien niets te maken met een deel van een theorie, maar toch delen ze beide een gezamenlijke organisatorische structuur. Deze eigenschap zorgt ervoor dat we gelijkenissen kunnen herkennen tussen concepten die op het eerste gezicht verschillend zijn.

Andere voorbeelden die Johnson (1987, 2005) noemt, zijn onder meer de schema's IN-UIT, CENTRUM-PERIFERIE, VER-DICHTBIJ, DEEL-GEHEEL, VOOR-ACHTER. Gemeenschappelijk aan al deze (vaak evidente) schema's is dat ze gebaseerd zijn op een gedeelde lichamelijke ervaring. Deze eigenschap van uniformiteit verschaft *image schemas* een zekere objectiviteit die hen ervan weerhoudt subjectief en relativistisch te zijn.

De structuur van onze gedeelde lichamelijke ervaringen, zo beargumenteert Johnson (1987), vormt vervolgens de basis voor rationeel en abstract denken. Meer bepaald kunnen de schema's metaforisch worden uitgebreid naar de sfeer van abstracte fenomenen. Johnson (2005: 24) schrijft: 'The central idea is that image schemas, which arise recurrently in our perception and bodily movement, have their own logic, which can be applied to abstract conceptual domains. Image-schematic logic then serves as the basis for inferences about abstract domains.' Om dit te illustreren verwijst hij onder meer naar het schema van een BALANS dat we onder andere gebruiken om een RATIONEEL ARGUMENT te structureren (Johnson 1987: 89). Wanneer ik de andere probeer te overtuigen van mijn mening, dan *stapel* ik bewijsmateriaal *op*, *bouw* ik een argument *op* of *vergaar* ik feiten. Twee argumenten kunnen een *gelijk gewicht* vertonen, waardoor ik nog enkele feiten *toevoeg* om de *schaal* in mijn voordeel te krijgen. Op die manier stelt het schema van een BALANS ons in staat het abstracte te begrijpen in termen van het concrete.

De CMT is echter beperkt in een belangrijk opzicht. Zoals Forceville (2009, 2011) terecht opmerkt zijn de meeste studies uitsluitend gebaseerd op verbale manifestaties van conceptuele metaforen. Als Lakoff en Johnson inderdaad correct zijn in hun claim dat het lichaam via de bemiddelende rol van *image schemas* een fundamentele rol speelt in het conceptualiseren van abstracte fenomenen, dan is het plausibel om aan te nemen dat er ook andere non-verbale manifestaties zijn van conceptuele metaforen. Het metaforische is immers een zaak van ons denken en niet van woorden. De taal betreft slechts één modaliteit waaruit de lichamelijke en metaforische verankering blijkt van ons denken. Als lichaam en geest met elkaar verweven zijn, dan zou deze verbinding zich ook moeten profileren via andere modaliteiten. De '*embodied mind*' is meer dan taal alleen, meer dan spreken alleen. Doordat

de focus echter ligt op het verbale, bestaat het risico in een cirkelredenering te belanden waarbij het bestaan van *image schemas* uitsluitend wordt bewezen op basis van talige uitdrukkingen. Critici van de CMT zouden hierdoor het tegenargument kunnen inbrengen dat het conceptuele en het talige hetzelfde zijn, wat op zijn beurt de legitimiteit van de CMT sterk zou ondermijnen. Om zich hiervan te vrijwaren is het daarom van essentieel belang dat er ook non-verbale uitingen in rekening worden gebracht. Deze stelling motiveerde vervolgens Charles Forceville om de CMT te confronteren met multimodale en non-verbale manifestaties van conceptuele metaforen.

In navolging van Forceville trachten we hiertoe een bijdrage te leveren door de significante rol van het lichaam te waarderen in film. Meer bepaald zal aan de hand van een analyse van concrete filmbeelden worden aangetoond hoe filmmakers en hun entourage gebruik maken van *image schemas* om abstracte betekenis over te brengen naar de kijker.

### **Image schemas in film**

In het tweede hoofdstuk uit zijn boek *The Cognitive Semiotics of Film* (2000) pleit filmwetenschapper Warren Buckland voor een herwaardering van de lichamelijke dimensie binnen de filmtheorie. Mede geholpen door de inzichten van Lakoff en Johnson en hun notie van *image schemas* stelt hij voor zichzelf de doelstelling voorop datgene te overwinnen wat hij als symptomatisch beschouwt voor vele cognitieve of psychoanalytische beschouwingen over film: de verwaarlozing van het lichaam. Om zijn betoog te staven, treedt hij onder meer in discussie met de cognitieve filmtheoreticus David Bordwell. Net als Lakoff en Johnson heeft deze laatste namelijk een theorie ontwikkeld op basis van schema's. Maar waar de CMT een definitie hanteert die intrinsiek dynamisch en lichaamsverbonden is, biedt Bordwell een abstracte, transcendent en statische beschrijving. Een korte bespreking kan deze discrepantie verder aanschouwelijk maken.

In zijn boek *Narration in the Fiction Film* (1985) typeert Bordwell de narratieve film als wezenlijk incompleet. Meer specifiek stelt hij dat de logische vorm onvolledig is, maar dat deze leemte wordt opgevuld door de actieve mentale tussenkomst van de kijker. Om deze stelling te illustreren, verwijst hij – hierbij geïnspireerd door het Russische formalisme (zie o.a. Tomashevski 1925) – naar het narratologische onderscheid tussen *fabula* en *syuzhet*. De *fabula* of het verhaal van een film beschrijft niet alleen alle zichtbare en hoorbare gebeurtenissen, maar ook de gebeurtenissen die door de kijker worden verondersteld en opgelegd, geordend in de chronologische en causale volgorde. Het *syuzhet* of de plot daarentegen omvat enkel de zichtbare en de hoorbare gebeurtenissen op het moment van de kijkact. Welnu, om de *fabula* – de narratieve logica van de film – te reconstrueren, zo stelt Bordwell, maakt de kijker gebruik van bepaalde schema's. Dat zijn abstracte structuren van de geest die de perceptuele *cues* in de plot organiseren tot een coherent en begrijpbaar mentaal geheel. Een van de belangrijkste schema's is dat van oorzaak en gevolg, een schema dat de kijker in staat stelt de gebeurtenissen van een film causaal aan elkaar te koppelen.

Zoals Buckland aangeeft, gaat deze opvatting sterk uit van een *top-down* benadering. Bordwell percipieert namelijk schema's als abstracte conceptuele structuren (*top*) die zich betrekken op de perceptuele chaos (*bottom*) van datgene wat de film toont of laat horen. Hij isoleert hierdoor de lichamelijke basis van schema's en omschrijft hun functie louter in termen van het creëren van letterlijke betekenis, zonder ruimte te laten voor metaforen.

Het mag de lezer inmiddels duidelijk zijn dat een dergelijke statische opvatting van een schema radicaal indruist tegen de dynamische *bottom-up* benadering van Lakoff en Johnson. Zoals we al hebben gezien zijn schema's voor hen fundamenteel belichaamd en inherent betekenisvol (want opgebouwd uit de structuur van het lichaam), veeleer dan transcendent en statisch.

In navolging van Buckland (2000) en enkele andere recente studies (Branigan 2003, 2006; Forceville 2011; Forceville en Jeulink 2011) pleiten we in dit artikel voor een herwaardering van het lichaam in film via Lakoff en Johnsons notie van *image schemas*. Waar Buckland (2000: 46-51) nagaat hoe een bepaald schema kan worden toegepast op algemene begrippen uit de filmtheorie zoals



In wat volgt passen we deze basisvraag toe op enkele specifieke filmfragmenten. Hierbij komen de volgende *image schemas* naar voren als oplossingen voor welbepaalde problemen van inhoudelijke aard: CONTAINER, SPG-SCHEMA, CENTRUM-PERIFERIE, VERTICALITEIT en BALANS. We bespreken ze elk afzonderlijk.

**CONTAINER.** Dit schema is essentieel aan onze lichamelijke ervaring en wordt gekenmerkt door de attributen ‘binnen,’ ‘begrenzing’ en ‘buiten.’ Met betrekking tot de metaforische toepassingen ervan merken Lakoff en Johnson (1980: 30) op dat het **VISUELE VELD** algemeen wordt gepercipieerd als een **CONTAINER**. Dingen verschijnen namelijk *in* en *uit* zicht (‘Er is *niets in* zicht,’ ‘Hij is *uit* mijn zicht,’ ‘Ik kan hem niet zien want de boom staat *in* de weg’). Een complexe filmische invulling van





dit schema biedt een scène uit *Spartacus* (Stanley Kubrick 1960). De film toont Julius Caesar (John Gavin) in een Romeins bad terwijl hij een gesprek voert met de patriciër en veldheer Marcus Licinius Crassus (Laurence Olivier). Beide mannen zitten tegenover elkaar en worden samen in beeld gebracht zonder de tussenkomst van *découpage*. Crassus *vult* de linkerzijde van de filmische ruimte *in*, Caesar de rechterzijde. Crassus heeft zich voorgenomen Caesar voor zijn kar te spannen ten koste van de uitbundige hedonist Sempronius Gracchus (Charles Laughton), zijn politieke tegenstander in de Senaat. Wanneer deze laatste even later ook deelneemt aan het gesprek past de *mise-en-scène* zich aan. Caesar begeeft zich namelijk naar het neutrale centrum van het beeld, tussen de twee zijden waaruit hij zal moeten kiezen. Dan verlaat Crassus de scène met als gevolg dat zijn filmische ruimte leeg komt te staan. Caesar staat vervolgens op, positioneert zich nu tegenover Gracchus en neemt zo dezelfde ruimte (of container) in als Crassus. Waar hij zojuist nog een neutrale positie innam, heeft hij nu partij gekozen. Deze breuk wordt meteen daarop bevestigd door een spel met *shot-reverse shots*. Beide mannen *vullen* immers niet langer dezelfde filmische ruimte (container) in. Zo wordt het concrete (*in casu* onze gedeelde lichamelijke ervaring van 'in' en 'uit') metaforisch uitgebreid en benut om de abstracte politieke machinaties van de corrupte Romeinse edellieden te verbeelden. Of: het *image schema* van een container fungeert als oplossing voor het probleem hoe machtsverhoudingen filmisch verbeeld kunnen worden. (4)

**SPG-SCHEMA.** In een vorig artikel in dit tijdschrift (Coëgnarts en Kravanja 2011) hebben we al uitvoerig aangetoond hoe tijd in film geconceptualiseerd wordt in termen van ruimte. Hoewel dat toen niet expliciet naar voren werd gebracht, vervult het SPG-schema hierbij een fundamentele rol. (5) In een scène uit *Professione: Reporter* (Michaelangelo Antonioni, 1975) bijvoorbeeld verraden de beelden het gebruik van het SPG-schema voor het filmische probleem van een *flashback*. Wanneer buitenlandcorrespondent David Locke (Jack Nicholson) zijn identiteit inruilt voor die van de overleden wapenhandelaar Robertson (Charles Mulvehill), keert de film terug in de tijd naar een conversatie tussen beide mannen. Deze *flashback* verloopt als volgt. De camera verplaatst zich onafgebroken horizontaal van een initiële toestand A (het heden: Locke aan tafel terwijl hij zijn pasfoto verwisselt



met die van Robertson) via een traject C naar een eindbestemming B (het verleden: beide mannen in gesprek op de veranda) om vervolgens terug te keren van B (het verleden) naar A (het heden). Omdat de beweging horizontaal verloopt, wordt overigens ook het schema LINKS-RECHTS meegenomen in de metaforische overdracht. De linkerzijde van de ruimte valt temporeel samen met het verleden, de rechterzijde met het heden. Bij een beweging in de diepte zou dit schema worden ingeruild voor dat van VOOR-ACHTER. Denk bijvoorbeeld aan de openingsscène uit *Murder, My Sweet* (Edward Dmytryk, 1944). Omdat deze TIME-MOVING METAPHOR (zie ook Lakoff en Johnson 1980; Gentner and Imai 1992) afhankelijk is van een filmische parameter (*in casu*: de beweging van de camera) spreken we in navolging van Rohdin (2009) over een filmische metafoor.

**CENTRUM-PERIFERIE.** Dit schema kent zijn fysieke oorsprong in de ervaring van het lichaam als centrum en het perceptuele veld als periferie. Dit schema kan beknopt als volgt omschreven worden: een waargenomen object wint aan intensiteit naarmate het het centrum (be)nadert (zie ook Deane 1995: 633). Hoe kleiner de afstand ten opzichte van het centrum, hoe groter het potentieel voor interactie en intimiteit (en *vice versa*). In de Amerikaanse oorlogsfilm *Casualties of War* (Brian De Palma, 1989), over de ontvoering en verkrachting van een Vietnamese tienermeisje door vier Amerikaanse GI's, wordt dit schema aangewend om de dominante positie van sergeant Meserve (Sean Penn) binnen zijn groep van soldaten metaforisch te beklemtonen. De film toont een statische opname van Meserve op de voorgrond, terwijl hij zich scheert, en zijn vier ondergeschikten op de achtergrond. Het beeld is symmetrisch opgebouwd, en het visuele accent ligt op de verticale middenas. Dit wordt binnen de ante-filmische ruimte geaccentueerd door de aanwezigheid van een opgehangen deken centraal in beeld die de beide entiteiten van elkaar scheidt. Meserve en zijn soldaten situeren zich rechts respectievelijk links van deze deken. De informatie binnen het kader blijft min of meer constant. De camera noch de personages bewegen opvallend zodat de structuur van het beeld stabiel is. De opname maakt gebruik van de *split-focus* techniek (voor- en achtergrond worden tegelijk scherpgesteld). De film kiest ervoor de afstand tussen sergeant Meserve en de camera doelbewust klein te houden. Als leider wordt hij centraal gesteld, terwijl zijn soldaten zich ophouden in de periferie.

Hierdoor wint hij aan intensiteit en wordt zijn dominante positie kenbaar gemaakt aan de kijker. Ook hier zijn de positionele termen VOOR en ACHTER dus geladen met abstracte betekenis. Bovendien wordt hij RECHTS en niet LINKS in beeld gebracht. Aangezien de blik van de kijker zich rechts schijnt te fixeren bij de beeldlezing van een statisch kader, trekt een personage rechts in beeld uiteindelijk meer aandacht dan het tafereel links in beeld (Gross en Bornstein 1978). Deze vaststelling uit de waarnemingspsychologie wordt vervolgens metaforisch aangewend om de plaats van Meserve binnen het beeld te motiveren.

**VERTICALITEIT.** Het schema van VERTICALITEIT of HOOG-LAAG/OP-NEER kent zijn fysieke grondslag in talrijke ervaringen. Zo liggen mensen doorgaans wanneer ze slapen en staan ze op wanneer ze wakker worden. Geluk en droefheid worden vaak metaforisch begrepen in termen van dit schema ('Ik *viel in* een depressie', 'Mijn motivatie *zakt weg*', 'Mijn geluk *is gestegen*'). Maar ook controle en de onderworpenheid eraan articuleren zich via dit schema. We zagen al hoe het *image schema* van CENTRUM en PERIFERIE zich aandiende in *Casualties of War* als antwoord op het probleem hoe de psychologische (en dus abstracte) controle van sergeant Meserve verbeeld moet worden. Een andere scène uit dezelfde film laat echter zien dat ook het schema van VERTICALITEIT hiervoor dienst kan doen als mogelijk filmisch alternatief. In een bepaalde opname toont de film Meserve in kikkerperspectief (lage opnamehoek) terwijl het object van zijn blik (de soldaten) in vogelperspectief wordt gefilmd (hoge opnamehoek). Het effect van deze subjectieve opname is dat Meserve als een goddelijke instantie neerkijkt op zijn onderdanen. De ruimtelijke termen LAAG en HOOG worden hierdoor geconnoteerd met onderworpenheid respectievelijk controle. De film evoceert zo de conceptuele metafoor CONTROLE IS HOOG, ONDERWORPEN ZIJN AAN CONTROLE IS LAAG (zie ook Lakoff en Johnson 1980: 15). In dit voorbeeld gaat het om een filmische metafoor waarbij de opnamehoek verantwoordelijk is voor het oproepen van de conceptuele metafoor bij de kijker. Daarnaast zou de filmmaker er ook voor kunnen opteren de ante-filmische ruimte te benutten. Joseph Losey bijvoorbeeld staat erom bekend de verticale dynamiek van de trap metaforisch aan te wenden om de dialectiek tussen heer en slaaf en het spel van domineren en gedomineerd te worden tot uiting te brengen zoals in o.a. *The Servant* (1963) en *Accident* (1967).

**BALANS.** Het schema van BALANS tot slot kent zijn fysieke oorsprong in de lichamelijke ervaring van de symmetrische verdeling van gravitatiekrachten ten opzichte van een centrale as. Denk bijvoorbeeld aan het evenwicht van een koorddanser. In zijn boek *The Body in the Mind: The Bodily Basis of Meaning, Imagination, and Reason* beschrijft Mark Johnson (1987) onder meer hoe deze lichamelijke ervaring zich vervolgens metaforisch kan betrekken op de visuele inhoud van kunstwerken. Dit schema zou dan verklaren waarom de perceptie van symmetrie vaak als aangenaam wordt ervaren, omdat de inhoud van het werk de lichamelijke ervaring van evenwicht en balans op een overdrachtelijke wijze lijkt te imiteren.

Dit schema kan echter ook worden benut om opposities op een hoger en abstracter niveau tot uiting te brengen. Een voorbeeld hiervan treffen we aan in *You Only Live Once* (1937). In dit fatalistische noodlotsdrama van Fritz Lang speelt Henry Fonda de ex-gedetineerde Eddie Taylor die in de buitenwereld maar niet aan de slag komt. Hij trouwt met Joan Graham (Sylvia Sidney) en samen krijgen ze een kind. Wanneer hij ten onrechte beschuldigd wordt van moord, slaat hij op de vlucht. In een poging te ontsnappen aan de politie, begaat Taylor uiteindelijk een echte moord en jaagt hij zichzelf en zijn geliefde naar een onbarmhartige en vroegtijdige dood. Om het wankelende vertrouwen in de moderne maatschappij (hier gepersonaliseerd in de instituten van de kerk, het rechtstelsel en de gevangenis) enerzijds en de eenheid van de liefde anderzijds over te brengen, maakt de film handig gebruik van het *image schema* van een BALANS. Een korte beschrijving van enkele filmbeelden kan dit verduidelijken. Aan het begin van de film toont de camera Taylor in het bijzijn van de pastoor en zijn advocaat. Hij mag de gevangenis verlaten. Ze lopen samen naar de uitgang van de gevangenis, die de toegangspoort vormt tot zijn geliefde. Deze actie wordt opgenomen met een laterale *travelling* die hen volgt en die meegaat naar de uitgang. Wat opvalt, is de wijze waarop deze scène in beeld wordt gebracht. De camera wankelt op en neer zodat het gezicht van Fonda gedeeltelijk wordt afgesneden





*Casualties of War*



door de bovenste beeldrand. Wanneer de metalen poort wordt geopend, verandert de situatie echter. De film toont een *travelling* loodrecht naar voren, heel zuiver en precies, in de richting van Joan. De film brengt zo opnieuw een soort van zekerheid terug in het beeld, die zonet afwezig was. Zodra hij haar ziet, is het evenwicht hersteld. Met haar heeft Eddie de zekerheid dat hij de goede richting uitgaat. Het doelbewust schommelen van het beeld, binnen en buiten, was zijn gevoel dat het weer fout kon gaan, een voorbode van het noodlot dat zich later zal voltrekken. Merk ook op dat als ze samen zijn, beiden centraal in beeld worden gebracht. De enige bron van zekerheid biedt niet het geloof in de kerk of het rechtstelsel, maar de liefde! Dit idee wordt vervolgens metaforisch gecommuniceerd via de aanwending van het image schema van een BALANS. (6)

### **Images schemas en de kijker: Over spiegelneuronen en esthetische ervaring**

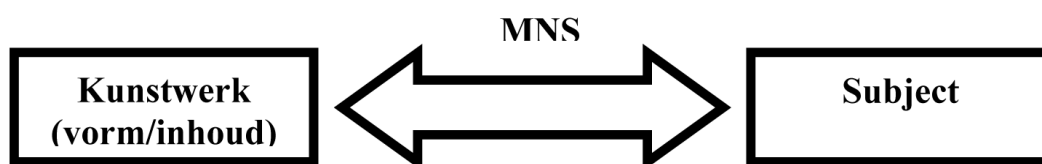
Tot nu toe hebben we ons beperkt tot een bespreking van *image schemas* op het niveau van de afzonderlijke filmbeelden. De vraag die zich vervolgens opdringt, is hoe deze *image schemas* zich betrekken op het bewustzijn van de kijker. Hoe verhoudt de (lichamelijke) kijker zich bijvoorbeeld tot het (belichaamde) SPG-schema uit *Professione: Reporter*? Deze vraag is cruciaal omdat de filmmaker namelijk de intentie heeft abstracte inhoud *over te brengen*. Dit vereist in de eerste plaats dat de kijker (al dan niet bewust) een relatie legt met de lichamelijke aspecten van de *image schemas* op het scherm. Het lichaam fungeert als een geleider voor de abstracte inhoud. Zonder deze conformiteit tussen het object en het subject kan er immers geen overdracht plaatsvinden.

De recente ontdekking van 'spiegelneuronen' binnen het domein van de neurowetenschappen (Gallese e.a. 1996; Rizzolatti e.a. 1996) biedt een mogelijk antwoord op de vraag hoe deze brug tot stand kan komen. Deze neuronen, door sommigen beschouwd als een van de belangrijkste ontdekkingen van de moderne hersenwetenschap, zijn verspreid over cruciale delen van onze hersenen, met name de premotorische cortex en de taal-, inlevings- en pijncentra. Wat zo opmerkelijk is aan dit systeem van spiegelneuronen (in het Engels: *mirror neuron system* of kortweg MNS) is dat het niet alleen in werking treedt als we een bepaalde daad verrichten, maar ook als we iemand anders die daad zien verrichten! Ze worden spiegelneuronen genoemd omdat de visuele eigenschappen van de neuronen – de visuele stimuli die de neuronen activeren gedurende de passieve kijkact – de motorische eigenschappen weerspiegelen – de motorische acties die de neuronen activeren bij de actieve uitvoering van de handeling in kwestie. De ontdekking van dit mechanisme suggereert dat wanneer wij iemand anders iets zien doen, wij het zelf ook mentaal doen. Samengevat komt het er op neer dat we elke handeling waar we getuige van zijn ook herhalen in onze geest, of het nu de acrobatie is van Buster Keaton of de dubbelzinnige glimlach van Liv Ullmann in Ingmar Bergmans *Persona* (1966). Op een fundamenteel niveau betekent het dat er waarschijnlijk een biologische dynamiek ten grondslag ligt aan ons begrip van anderen en aan de complexe uitwisseling van abstracte ideeën.

Freedberg en Gallese (2007) en Gallese (2010, 2011) horen bij de eersten die dit model uit de neurowetenschappen hebben toegepast op de esthetische ervaring. In hun studie beschrijven ze de esthetische ervaring in de eerste plaats als een lichamelijke ontmoeting van de kijker met het kunstwerk waarbij het werk – zowel statische kunstvormen zoals architectuur en schilderkunst als bewegende kunstvormen zoals film en dans – allerlei belichaamde mechanismen in gang zet bij de kijker, waaronder de simulatie van acties, emoties en tactiele sensaties. Deze vaststelling van een fysieke relatie tussen het object en het subject als basis voor esthetische ervaring is niet nieuw. Al in 1873 introduceerde Robert Vischer (1994) binnen het domein van de esthetica het concept van empathie of *Einfühlung*, dat hij omschreef als de fysieke respons die wordt veroorzaakt door de vorm binnen een schilderij. (7) Symbolische vormen, zo stelde hij, krijgen hun betekenis in de eerste plaats door hun belichaamde en antropomorfe inhoud. Nieuw is wel dat Freedberg en Gallese deze notie van empathie in verband hebben gebracht met spiegelneuronen. Hierdoor verplaatsen ze de discussie rond de esthetische rol van empathie van een metafysisch en intuïtief niveau naar een materieel en fysisch niveau (met name de definieerbare structuur van het lichaam en onze

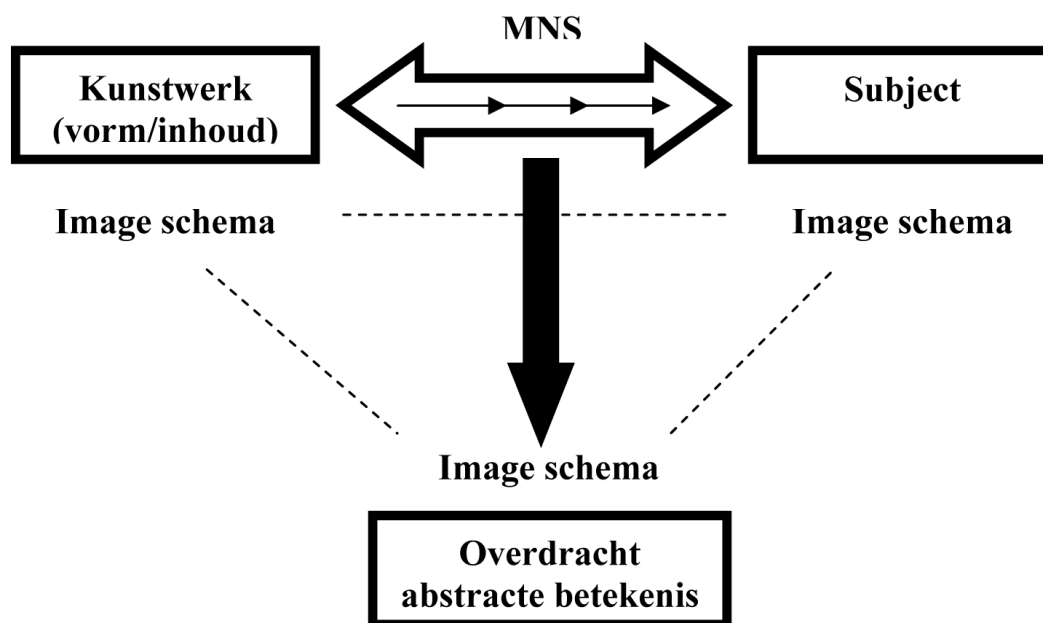
hersen). Spiegelneuronen vormen aldus de empirische en objectieve basis voor de rol van empathie en emoties bij de esthetische ervaring van de kijker. Empathie krijgt zo een belangrijkere rol dan haar doorgaans toebedeeld is geweest door kunsthistorici zoals E.H. Gombrich (1960) en R.H. Collingwood (1938), die vooral oog hadden voor het cognitieve aspect van kunst. Ze verlossen zo het begrippenpaar empathie en emotie uit de geïsoleerde en verwaarloosde positie die het tot nu toe had.

De theorie van Freedberg en Gallese over empathie articuleert zich vervolgens via twee complementaire aspecten of relaties (2007: 199). Ten eerste is er de relatie tussen de belichaamde simulatiegedreven empathische gevoelens van de observator en de *inhoud* van het kunstwerk, gedefinieerd als het geheel van acties, objecten, intenties, emoties en sensaties in het werk. Dit aspect kunnen we omschrijven als het 'wat' van de esthetische ervaring. Ten tweede is er de relatie tussen de belichaamde simulatiegedreven empathische gevoelens van de observator en de *vorm* van de voorstelling. Dit aspect is het 'hoe' van de esthetische ervaring en betreft de manier waarop het voorgestelde wordt benaderd door de kunstenaar. Met betrekking tot de schilderkunst verwijzen Freedberg en Gallese onder meer naar de wijze waarop schilders de borstelkwast hanteren. De zichtbare tekens die hiervan het gevolg zijn, kunnen, zo beargumenteren ze, de aanleiding zijn voor empathische en lichamelijke reacties van de kant van de kijker. Denk bijvoorbeeld aan de grandioze zwier van Peter Paul Rubens of de *action painting* van Jackson Pollock. Hoewel Freedberg en Gallese zich hoofdzakelijk toespitsen op de schilderkunst, onderkennen we ook in film deze twee overeenkomstige bronnen van esthetische ervaring. Enerzijds kunnen de lichamelijke gewaarwordingen bij de kijker worden uitgelokt door gebeurtenissen op het ante-filmische niveau. Anderzijds kunnen de belichaamde mechanismen bij de kijker worden geactiveerd door gebeurtenissen op het filmische niveau (m.a.w. het tot beeld verwerkte ante-filmische). Het is vooral onder deze categorie dat we de hierboven besproken voorbeelden kunnen onderbrengen. Denk bijvoorbeeld aan *Professione: Reporter* waarbij een horizontale camerabeweging als filmische parameter het belichaamde SPG-schema evoceert. Samengevat laat de theorie van Freedberg en Gallese zich schematiseren tot het volgende dualistische model van esthetische ervaring:



De theorie van Freedberg en Gallese is echter beperkt in twee opzichten. Ten eerste wordt er geen antwoord geformuleerd op de vraag hoe de toepassing van de concrete en specifieke gebeurtenis binnen het kunstwerk op de concrete en specifieke sensomotorische ervaringen van de kijker mogelijk is. Of omgekeerd: hoe de lichamelijke ervaring van het subject zich nestelt in de vorm of de inhoud van het werk. Zoals we al hebben aangetoond, biedt de flexibiliteit van het *image schema* hierop een antwoord. De spontane en dynamische kwaliteit van het *image schema* maakt dat een en hetzelfde schema zich zowel kan manifesteren in de concrete en specifieke gebeurtenis van het kunstwerk als de sensomotorische ervaringen van de kijker. Neem opnieuw het voorbeeld uit *Professione: Reporter*. Hier manifesteert het SPG-schema zich zowel in de vorm (met name in een camerabeweging als concrete uiting van het werk) als in de functionaliteit van het lichaam die door deze vorm wordt geïmiteerd (met name de fysieke handelingen zoals wandelen, zwemmen enz. die deel uitmaken van het concrete repertoire van ervaringen van de kijker).

Ten tweede definiëren Gallese en Freedberg de esthetische ervaring overwegend in termen van een lichamelijke relatie. Er wordt weinig aandacht besteed aan de abstracte en cognitieve dimensie van een esthetische ervaring. Hun dualistische opvatting legt voornamelijk de klemtoon op de lichamelijke verbondenheid tussen het werk en de kijker, terwijl deze fysieke relatie op zijn beurt de brug kan slaan tot de constructie van betekenis op een hoger en conceptueler niveau. In *Professione: Reporter* bijvoorbeeld blijven de esthetische gevoelens niet beperkt tot een fysieke relatie tussen de kijker en het werk (op basis van het SPG-schema). De conformiteit tussen de vorm van het object enerzijds en de structuur van het lichaam van het subject anderzijds vormt op zijn beurt de aanzet tot de overdracht van abstracte betekenis (met name de expositie over tijd) waarbij het lichaam fungeert als brondomein voor de metaforische verheldering van het abstracte doeldomein. Het *image schema* dat zich uit in het werk en dat metaforisch verwijst naar de lichamelijke ervaring van het subject, wordt vervolgens opnieuw metaforisch ingezet om een abstract fenomeen over te dragen. Of: de esthetische ervaring die het gevolg is van een fysieke verankering van het subject met het object (cf. Freedberg en Gallese) kan de trigger zijn voor een verdere cognitieve invulling van de esthetische ervaring. Merk op dat deze opening naar een dieper, conceptueler niveau volledig wordt bepaald door het lichaam. De abstracte inhoud kan nooit zonder de lichamelijke bemiddeling tussen object en subject worden gevormd. Via het *image schema* verwijst het abstracte namelijk steeds naar het lichamelijke, zodat het eerste nooit los van het tweede kan worden gezien. Het cognitieve aspect van de esthetische ervaring impliceert steeds een zintuiglijk aspect. Deze opmerkingen in beschouwing genomen, kunnen we het dualistische model van Freedberg en Gallese uitbreiden tot het volgende driedledige model:



## Besluit

In zijn invloedrijke essay *Über das optische Formgefühl: Ein Beitrag zur Ästhetik* (1873) maakt de kunstfilosoof Robert Vischer (1994) het onderscheid tussen 'Sehen' en 'Schauen'. Het eerste omschrijft hij als het louter passief en onbewust ondergaan van fysiologische prikkels waarbij de ontvangen stimuli nog niet zijn omgevormd en geordend tot een betekenisvol, levend geheel. Dat laatste is de taak van 'Schauen' dat Vischer (1994: 94) typeert als volgt:



*Scanning (Schauen) is more conscious than mere seeing (Sehen), for it sets out to analyze the forms dialectically (by separating and reconnecting the elements) and to bring them into a mechanical relationship. Scanning alone makes a complete artistic presentation possible, for its movement [...] is accompanied by an impelling animation of the dead phenomenon, a rhythmic enlivening and revitalization of it. [...] Once I have accomplished the process of scanning, the impression of seeing is repeated on a higher level. What I have seemingly separated I have reassembled into an ordered and restful unity. Again I have an enclosed, complete image, but one developed and filled with emotion. To chaotic 'Being' I called 'Become!'.*

Onze bijdrage had als doel deze tweede vorm van kijken onder de aandacht te brengen. Ten eerste hebben we aangetoond hoe filmbeelden lichamelijk verankerd zijn via zogenaamde *image schemas*. Deze stelling vindt haar biologische en neurologische basis in de recente ontdekking van spiegelneuronen, die als verklaringsmodel kan dienen voor de empathische wisselwerking tussen object en subject. Het resultaat van dit proces is een harmonie tussen de kijker als lichamelijk subject enerzijds en de filmbeelden anderzijds. Dat deze conformiteit tussen beide vervolgens metaforisch kan worden ingezet als doorgeefluik van abstracte betekenis, mag blijken uit de analyse van enkele concrete filmbeelden. En dat is meteen ook een tweede conclusie van dit artikel. Filmmakers maken gebruik van de fysieke harmonie tussen het subject en het filmische werk om abstracte betekenis over te brengen naar de kijker. Belichaamde *image schemas* zoals bijvoorbeeld CONTAINER, SPG-SCHEMA, CENTRUM-PERIFERIE, VERTICALITEIT en BALANS worden metaforisch aangewend om uitspraken te doen over abstracte zaken zoals bijvoorbeeld machtsrelaties, psychische toestanden en tijd. Onze analyse laat derhalve toe zowel de cognitieve als de lichamelijke dimensie van de esthetische ervaring te waarderen. Op die manier biedt onze uiteenzetting een gematigde middenweg tussen het louter cognitieve en het louter lichamelijke. Laten we dit essay besluiten met de volgende woorden van Warren Buckland (2000: 51): *'Perception is not a process that involves a relation between the eye and the mind (whether conscious or unconscious); more fundamentally, it involves the metaphorical projection of the body on screen and in frame.'*

#### Voetnoten

- (1) Om praktische redenen hanteren we in de rest van dit artikel systematisch de oorspronkelijke Engelse term *'image schema'*, zoals die werd geïntroduceerd door Lakoff (1987) en Johnson (1987).
- (2) Volgens Kant (2004: 228-229) was het schema, dat hij omschreef als 'een in de diepten van de menselijke ziel verborgen kunst', de derde instantie die de toepassing van de zuivere verstandsbegrippen (categorieën) op de zintuiglijke aanschouwingen mogelijk maakt.
- (3) Zie in dit verband ook het onderscheid dat de Duitse filosoof Martin Heidegger maakt tussen *Vorhandensein* en *Zuhandensein*. In het eerste geval kenmerkt de relatie tussen een mens en een ding zich door een bewuste en theoretische verhouding. In het tweede geval vloeit de betekenis voort uit de manier waarop we ons in ons dagelijks bestaan tot de dingen verhouden.
- (4) Voor een gelijkaardige reflectie op deze scène – hoewel niet vanuit een metaforische invalshoek – zie Günther (2004).
- (5) Voor andere toepassingen van het SPG-schema in film zie Forceville (2011) en Forceville en Jeulink (2011).
- (6) Deze reflecties zijn mede geïnspireerd door de inzichten van de Franse cineast Claude Chabrol die in de korte documentaire *Fritz Lang by Claude Chabrol* (2003) enkele scènes analyseert uit de film. Deze documentaire is te raadplegen als extra op de DVD van *You Only Live Once* (EAN: 5050582501704).
- (7) Zie in dit verband ook de kunsttheoretische opvattingen van Aby Warburg en Maurice Merleau-Ponty. Voor een bespreking van deze eerste in het licht van Robert Vischer, zie Rampley (1997).

## Bibliografie

- Aumont, Jacques. *A quoi pensent les films?* Parijs: Nouvelles Editions Séguier, 1996.
- Bordwell, David. *Narration in the Fiction Film*. London: Routledge, 1985.
- Branigan, Edward. 'How Frame Lines (and Film Theory) Figure', p. 59-86 in: Lennard Hojbjerg en Peter Schepelern (red.). *Film Style and Story: A Tribute to Torben Grodal*. Copenhagen: Museum Tusculanum Press, 2003.
- Branigan, Edward. *Projecting a Camera: Language-Games in Film Theory*. New York: Routledge, 2006.
- Buckland, Warren. *The Cognitive Semiotics of Film*. Cambridge: Cambridge University Press, 2000.
- Coëgnarts, Maarten en Kravanja, Peter. 'De visuele en multimodale verbeelding van tijd in film: of hoe tijd vorm krijgt in de ruimte', in: *CineMagie*, vol. 276, 2011, p. 41-51.
- Collingwood, Robin George. *The Principles of Art*. London: Oxford University Press, 1938.
- Deane, Paul D. 'Metaphors of Center and Periphery in Yeats' *The Second Coming*', in: *Journal of Pragmatics*, vol. 24, 1995, p. 627-642.
- Forceville, Charles. 'Non-verbal and Multimodal Metaphor in a Cognitivist Framework: Agendas for Research', p. 19-42 in: Charles Forceville en Eduardo Urios-Aparisi (red.). *Multimodal Metaphor*. Berlin: Mouton de Gruyter, 2009.
- Forceville, Charles. 'The Journey Metaphor and the Source-Path-Goal Schema in Agnès Varda's Autobiographical Gleaning Documentaries', p. 281-297 in: Monika Fludernik (red.). *Beyond Cognitive Metaphor Theory: Perspectives on Literary Metaphor*. London: Routledge, 2011.
- Forceville, Charles en Jeulink, Marloes. 'The Flesh and Blood of Embodied Understanding: The Source-Path-Goal Schema in Animation Film', in: *Pragmatics & Cognition*, vol. 19, nr. 1, 2011, p. 37-59.
- Freedberg, David en Gallese, Vittorio. 'Motion, Emotion and Empathy in Aesthetic Experience', in: *Trends in Cognitive Sciences*, vol. 11, 2007, p. 197-203.
- Gallese, Vittorio. 'Mirror Neurons and Art', p. 441-449 in: Francesca Bacci en David Melcher (red.). *Art and the Senses*. Oxford: Oxford University Press, 2010.
- Gallese, Vittorio. 'Seeing art... beyond vision. Liberated embodied simulation in aesthetic experience', p. 62-65 in: Alexander Abbushi, Ivana Franke en Ida Mommenejad (red.). *Seeing with the Eyes Closed*. Berlijn: Association of Neuroesthetics, 2011.
- Gallese, Vittorio, Fadiga, Luciano, Fogassi, Leonardo en Rizzolatti, Giacomo. 'Action Recognition in the Premotor Cortex', in: *Brain*, vol. 119, 1996, p. 593-609.
- Gentner, Dedre en Imai, Mutsumi. 'Is the Future Always Ahead? Evidence for System-Mappings in Understanding Space-Time Metaphors', p. 510-515 in: *Proceedings of the Fourteenth Annual Meeting of the Cognitive Science Society*, Bloomington, Indiana: Erlbaum, 1992.
- Gombrich, E.H. *Art and Illusion: A Study in the Psychology of Pictorial Representation*. London: Phaidon, 1960.
- Gross, Charles en Bornstein, Marc. 'Left and Right in Science and Art', in: *Leonardo*, vol. 1, nr. 1, 1978, p. 29-38.
- Günther, Winfried. 'A Shot Conveys An Outlook: Some Aspects of Mise-en-scène in *Spartacus*', p. 57-65 in: *Kinematograph: Stanley Kubrick*, Deutsches Filmmuseum Frankfurt Am Main, 2004.
- Hampe, Beate. 'Image schemas in Cognitive Linguistics: Introduction', p. 1-12 in: Beate Hampe (red.). *From Perception to Meaning: Image Schemas in Cognitive Linguistics*. Berlin: Mouton de Gruyter, 2005.
- Johnson, Mark. *The Body in the Mind: The Bodily Basis of Meaning, Imagination, and Reason*. Chicago: The University of Chicago Press, 1987.
- Johnson, Mark. *Moral Imagination: Implications of Cognitive Science for Ethics*. Chicago: University of Chicago Press, 1993.
- Johnson, Mark. 'The Philosophical Significance of Image Schemas', p. 15-33 in: Beate Hampe (red.). *From Perception to Meaning: Image Schemas in Cognitive Linguistics*. Berlin: Mouton de Gruyter, 2005.
- Kant, Immanuel. *Kritiek van de Zuivere Rede*. Amsterdam: Uitgeverij Boom, 2004.
- Lakoff, George. *Women, Fire and Dangerous Things: What Our Categories Reveal About the Mind*. Chicago: University of Chicago Press, 1987.
- Lakoff, George and Johnson, Mark. *Metaphors We Live By*. Chicago: University of Chicago Press, 1980/2003.
- Lakoff, George and Johnson, Mark. *Philosophy in the Flesh: The Embodied Mind and its Challenge to Western Thought*. New York: Basic Books, 1999.
- Rampléy, Matthew. 'From Symbol to Allegory: Aby Warburg's Theory of Art', in: *The Art Bulletin*, vol. 79, nr. 1, 1997, p. 41-55.
- Rizzolatti, Giacomo, Fadiga, Luciano, Gallese, Vittorio en Fogassi, Leonardo. 'Premotor Cortex and the Recognition of Motor Actions', in: *Cognitive Brain Research*, vol. 3, 1996, p. 131-141.
- Rohdin, Maths. 'Multimodal Metaphor in Classical Film Theory From the 1920s to the 1850s', p. 403-428 in Charles Forceville en Eduardo Urios-Aparisi (red.). *Multimodal Metaphor*. Berlin: Mouton de Gruyter, 2009.
- Tomashevski, B. *Teorija literatury (Poetika)*. Leningrad, 1925.
- Vischer, Robert. 'On the Optical Sense of Form', p. 89-123 in: Harry Francis Mallgrave en Eleftherios Ikonomou (vert. en red.). *Empathy, Form and Space: Problems in German Aesthetics 1873-1893*. Santa Monica: Getty Center for the History of Art and the Humanities, 1994.